

# 100 DICAS PARA MSX

BOLETIM n.º 9



TÉCNICAS E  
TRUQUES DE  
PROGRAMAÇÃO

Editora  
**Aleph**

Editora  
**Aleph**

EDITORAL ALEPH  
Av. Dr. Guilherme Dumont Villares,  
1523 s/4  
05640 São Paulo SP  
novo telefone: (011) 843-3202

GUILHERME ANTONIO D. VILLARES



# dBASE II

A PRINCESSWARE traz para você com exclusividade dois softwares "best-seller" mundiais. O dBASE II Plus MSX, um gerenciador de banco de dados. É o instrumento mais poderoso para manipular informações que você pode obter para o seu micro. Cria-se uma estrutura de dados, uma ficha com seus campos definida por você, e já pode adicionar dados, listar, deletar, alterar o conteúdo dos campos, etc. Pode-se trabalhar digitando os comandos e obtendo logo as respostas ou relacionando-os de forma estruturada, como numa receita, podendo criar programas para cada necessidade. <Copyright: Ashton-Tate/DataLógica> (Preço de tabela: 13.2 OTN's)

O SuperCalc 2 é uma planilha de cálculo eletrônica. A mais poderosa e fácil de ser usada. Combina colunas e linhas de uma planilha de cálculo com a armazenagem de dados e rapidez de um microcomputador. O SC2 é uma eficaz e ideal ferramenta de trabalho para administradores, engenheiros, vendedores, pesquisadores, estudantes, operadores de análises financeiras e numéricas em geral. <Copyright: Computer Associates/Compucenter> (Preço de tabela: 13.2 OTN's). São produtos ORIGINAIS, com Manual, disco com Num. de Série, Garantia e Suporte Técnico. Aproveite! Faça já o seu pedido, enviando seus dados completos, anexando cheque nominal e cruzado ou Vale Postal para: PRINCESSWARE Com e Repres Ltda Caixa Postal 64635/ CEP 05497/ SP - Fone: (011) 8143776/4489361

* dBASE II Plus MSX ou SuperCalc 2 MSX	Gz\$ 9.800,00
* dBASE II Plus MSX + SuperCalc 2 MSX	Gz\$ 16.000,00

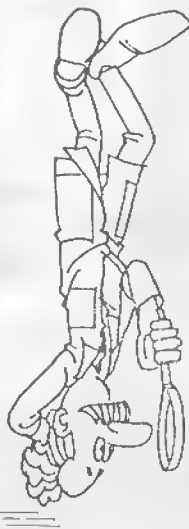
-----\* PROMOÇÃO \* Válida até 25/04/88 -----

**SuperCalc 2**

Após um longo intervalo, estamos finalmente enviando o boletim nº 9, aproveitando o lançamento de várias novidades: DRIVES LEOPARD DE 3 1/2", um manual didático de programação em D.O.S. e DISK BASIC, muito útil mesmo para os usuários de 5 1/4", o CURSO DE MÚSICA (vol. 1), ensinando toda teoria musical usando o MSX como instrumento e o 100 DICAS PARA MSX, reunião e síntese de milhares de dúvidas atencidas na editora, uma espécie de resposta coletiva atingindo, desde o leitor principiante até o programador experiente.

É deste último livro que extraímos a dica apresentada a seguir:

## ? EDITORA ALEPH



## EDITORIA ALEPH

### 2.P - "SPRITEANDO" A TABELA DE CARACTERES

Muitas vezes sentimos a necessidade de fazer letras ou símbolos se movimentarem na tela como se fossem SPRITES. Isso é simples de ser feito: como podemos definir 256 SPRITES (8x8) e o MSX dispõe de 256 caracteres, podemos transformar cada caractere num SPRITE!

O programa a seguir procura o endereço do começo da tabela de caracteres na variável EN (contida nos endereços &HF920 e &HF921) e transfere sua configuração para a região da VRAM reservada para os desenhos dos SPRITES.



```
10 SCREEN 1 : DEFINT A-Z : KEY OFF
20 ENI=PEEK(&HF920)+256*PEEK(&HF921)
30 FOR F=0 TO 2047
40 VPOKE 14336+F,PEEK(ENI+F)
50 NEXT
```

Após rodar este programa, cada SPRITE corresponderá a um dos 256 caracteres do MSX, sendo seu número o próprio código ASC do caractere.

Para ver um dos mil efeitos possíveis a serem empregados com esses recursos, digite a complementação do programa, a seguir:

```
60 INPUT A$:
70 L=LEN(A$) : C=3
80 FOR I=1 TO L
90 CH$=MID$(A$,I,1)
100 CH=ASC(CH$)
110 FOR Y=0 TO 96
120 PUT SPRITE I,((C+I)*8,Y-1),CH
130 NEXT
140 LOCATE C+I-2,12,0 : PRINT CH$
150 NEXT
```



Para rodá-lo, se você já rodou o programa anterior, basta digitar GOTO 60. Desta forma não perdemos o tempo de transferência da tabela de caracteres para a área de SPRITES da VRAM. O programa pede a entrada de uma string (seu nome, por exemplo). Evite os caracteres gráficos de código entre 0 e 31.

Implemente agora seu programa de maneira a aceitar qualquer caractere.

天

Nossos livros podem ser encontrados em livrarias e lojas de computação. Se o seu livreiro ou fornecedor habitual não os tiver disponíveis, entre em contato conosco pelo telefone (011) 843-3202. Você pode também comprar os títulos que lhe interessam preenchendo o cupom abaixo, anexando um cheque nominal à ALEPH P.A.P. Ltda., cruzado e enviando-o à EDITORA ALEPH - C.P. 20707 - CEP: 01438 - SÃO PAULO-SP.

**NOME:** .....

CEP: ..... CIDADE: ..... UF: .....

**SIM**, desejo receber pelo correio os livros a seguir

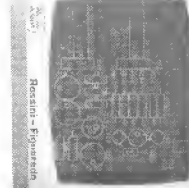
Qtde.	Cód.	Título	Preço unit.	Sub-total
<b>TOTAL</b>				

Banco..... e estou anexando o cheque nominal cruzado n.º .....  
Assinatura..... data.....

318

**VOLUME 1**  
(continued)

**MSX**

A95EMI  
2-82

**VOLUME 1**  
(continued)

**MSX**

A95EMI  
2-82

**320 - 100 DICAS PARA MSX** - Oliveira et al  
Mais de 100 dicas de programação prontas para serem usadas. Técnicas, truques e macêtes sobre as máquinas MSX.

**318 - LINGUAGEM DE MÁQUINA MSX** - Figueredo e Rossini  
*Um livro escrito para introduzir de modo fácil e atrativo os programadores no maravilhoso mundo da Linguagem de Máquina.*

### 315 - PROGRAMAÇÃO AVANÇADA EM MSX-Figueroa, Maldonado, Rosseto

Um livro que leva à perfeição o uso da Linguagem de Máquina no MSX. Para os "co-bras" da microcomputação.

### 305 - APROFUNDANDO-SE NO MSX - Pierluigi Piazzi et al

- Uma abordagem completa da arquitetura de hardware e firmware do padrão MSX. A "Bíblia" do MSX, com todas as rotinas do BIOS e muitas variáveis do sistema.

**307 - JOGOS DE HABILIDADE PARA MSX** - Martins-Sung-Dias-Guazelli  
Jogos de ação e inteligência com rotinas em Linguagem de Máquina para usar todos os recursos de cor e som dos MSX.

319

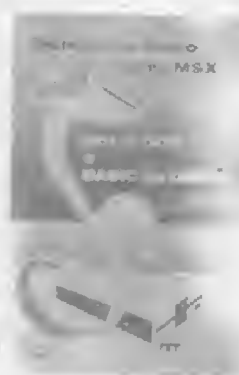
**DRIVES**  
LEOPARD



309



314



303



306



322



**319 - DRIVES LEOPARD DE 3 1/2"** - Carvalho-Oliveira-Piazzzi

O primeiro livro sobre drives de 3 1/2" lançado no Brasil. Uma obra repleta de informações inéditas.

### 309 - USANDO O DISK DRIVE NO MSX - Rubens Pereira

3 DISK-BASIC MSX, o MSX-DOS e o CP/M comentados e exemplificados de forma completa e didática.

314 - SISTEMA DE DISCO PARA MSX - Oliveira e Pereira

*Abordagem didática para orientação do usuário no uso do disk-drive para MSX, detalhando o BASIC DE DISCO e os SOLXDOS.*

303 - COLEÇÃO DE PROGRAMAS PARA MSX vol.I - Renato S.Oliveira et al  
Programas explicados em ordem crescente de dificuldade.

*Programas explicados em ordem crescente de dificuldade ensinando o uso dos recursos do padrão MSX aos usuários principiantes.*

106 - COLEÇÃO DE PROGRAMAS PARA MSX vol.II - Renato S. Oliveira et al

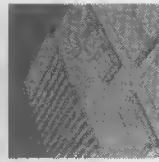
**PROGRAMAS APLICATIVOS, UTILITÁRIOS, DIDÁTICOS, JOGOS DE AÇÃO E JOGOS DE INTELIGÊNCIA**, explicados detalhadamente para o usuário.

122 - CIRCUITOS ELETRÔNICOS - Raul M. P. Friedmann

*Este livro contém programas aplicativos para análise e projeto de circuitos eletrônicos, imperdível para estudantes e profissionais de eletrônica.*

316

COLEÇÃO MSX

COMO USAR  
SEU HOTBIT

MSX

310



HOTLOGO

MSX

311



HOTDATA

MSX

312

COLEÇÃO MSX



HOTPLAN

MSX

313



HOTWORD

MSX

321 LANCAMENTO

curso de  
músicaTEORIA E  
PRÁTICA

MSX

Barbieri - Piazzini

**316 - COMO USAR SEU HOTBIT** - Carvalho Jr. et al

Um livro completo sobre as várias aplicações dos micros MSX. Aborda do MSX-LOGO, o BASIC, o HOT-WORD, o HOTPLAN e o HOTDATA.

**310 - HOTLOGO** - Primeiros Passos - Norma Godoy et al

Uma introdução extremamente didática ao maravilhoso universo da Linguagem LOGO. As crianças são levadas a descobrir e criar seus próprios universos.

**311 - HOTDATA** - Gerenciador de Dados para MSX - R. Watanabe

Uma abordagem prática e completa, com explicações detalhadas de um poderoso software gerenciador de dados.

**312 - HOTPLAN** - Planilha de cálculos para MSX - R. Watanabe

Uma das melhores planilhas eletrônicas para o MSX, comentada de forma didática e completa com exemplos práticos.

**313 - HOTWORD** - Processador de Textos para MSX - R. Watanabe

Como usar todos os recursos de processamento de texto oferecidos pelo HOTWORD explicados clara e didaticamente.

**321 - CURSO DE MÚSICA MSX** - Barbieri e Piazzini

A teoria e a prática musical ensinada por competentes estudiosos no assunto, usando como instrumento musical um micro MSX.

205

PEEK, POKE & CALL  
CLÁUDIO MACHADO

203

POKE & CALL  
CLÁUDIO MACHADO

204

guia do  
programador  
CP/M  
ROBERTO MASSARU WATANABE

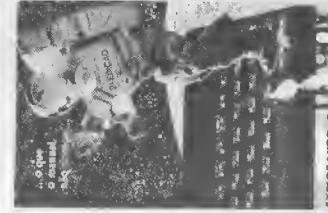
201

assembly 6502  
ROBERTO MASSARU WATANABE

101

INFORMÁTICA  
na Escola  
ROBERTO MASSARU WATANABE

102

EXPLORANDO O  
TK 90X  
M. SILVEIRA

**205 - PEEK, POKE E CALL** - Cláudio Machado

Neste livro são fornecidas mais de 100 instruções PEEK, POKE e CALL para agilizar a execução de programas nos micros APPLE's.

**203 - GUIA DO PROGRAMADOR DOS** - Roberto Massaru Watanabe

Os segredos dos disquetes do Apple desvendados de maneira simples e didática. Como utilizar o DOS 3.3.

**204 - GUIA DO PROGRAMADOR CP/M** - Roberto Massaru Watanabe

Os segredos do sistema operacional mais difundido em todo o mundo: o CP/M instalado nos computadores Apple.

**201 - ASSEMBLY 6502** - Bernhard Wolfgang Schon

Primeiros Passos para quem quer aprender a programar em linguagem de máquina num Apple. Muitos exercícios resolvidos e exemplos.

**101 - INFORMÁTICA NA ESCOLA** - Zumerkorn e Foltran

Elaborado por dois experientes professores. Uma obra pensada, com sensibilidade e competência.

**102 - EXPLORANDO O TK 90X** - M. Silveira

Aprenda todos os principais truques que o manual não contou, digitando programas de ótimo nível.

PARA ACESSAR A MSX INFORMATICA NO VIDEO TEXTO  
DIGITE: MSX\*INFO + envio

R. F. 29000

**IMPRESSO**

---